

Übersetzer im Taschenformat

Bedienungsanleitung



Modell Nr.: TRA-156

Inhaltsverzeichnis

Einleitung

Dieser Übersetzer ist ein tragbares Übersetzungsgerät im Taschenformat. Sie können mit diesem Gerät wechselseitig in 6 Sprachen (Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch und Holländisch) Übersetzungen tätigen. Der Speicher des Gerätes umfasst ca. 20’000 Worteinträge für jede Sprache. Zusätzlich ist das Gerät mit Spielen, Taschenrechner und Währungsumrechner ausgestattet.

1 I Sicherheitshinweise

1. Lesen Sie vor dem Gebrauch diese Bedienungsanleitung vollständig durch.
2. Bei Weitergabe des Gerätes an Dritte muss auch diese Bedienungsanleitung ausgehändigt werden.
3. Dieses Gerät entspricht den technischen Normen und den betreffenden Sicherheitsanforderungen für elektrische Geräte.
4. Der Hersteller übernimmt keine Haftung für Schäden, die auf unsachgemäßen Gebrauch oder Nichtbeachtung dieser Bedienungsanleitung zurückzuführen sind.
5. Halten Sie Kinder vom Gerät fern.
6. Dieses Gerät ist nicht dafür bestimmt, durch Personen (einschließlich Kinder) mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder mangels Erfahrung und/oder mangels Wissen benutzt zu werden, es sei denn, sie werden durch eine für ihre Sicherheit zuständige Person beaufsichtigt oder erhielten von ihr Anweisungen, wie das Gerät zu benutzen ist.
7. Kinder sollten beaufsichtigt werden um sicherzustellen, dass sie nicht mit dem Gerät spielen.
8. Das Gerät nur in gemäßigten Breitengraden verwenden, Tropen und besonders feuchtes Klima vermeiden.
9. Tauchen Sie das Gerät nicht unter Wasser.
10. Sollte das Gerät einmal ins Wasser fallen, lassen Sie das Gerät vor dem Wiedereinschalten von einem Fachmann überprüfen.
11. Setzen Sie das Gerät nicht dem direkten Sonnenlicht aus. Benutzen Sie das Gerät auch nicht direkt neben Hitze produzierenden Geräten wie Öfen oder Kochherden.
12. Batterien nicht extremer Hitze wie direktem Sonnenlicht, Feuer etc. aussetzen.
13. Bitte entsorgen Sie gebrauchte Batterien auf ökologische Art und Weise.
14. Benutzen Sie das Gerät nicht, wenn es beschädigt ist. Um Gefahren zu vermeiden, dürfen defekte Bauteile nur vom Hersteller, seinem Kundendienst oder ähnlich qualifizierten Personen ersetzt werden.
15. Öffnen Sie das Gerät nicht.
16. Versuchen Sie nie, das Gerät selbst zu reparieren. Reparaturen dürfen nur von qualifiziertem Fachpersonal durchgeführt werden.
17. Lassen Sie das Gerät nicht fallen, lassen Sie auch keine Flüssigkeit in das Geräteinnere eindringen.
18. Es dürfen nur die vom Hersteller angegebenen Batterietypen eingesetzt werden.



Erstickungsgefahr! Halten Sie jegliches Verpackungsmaterial von Kleinkindern und Kindern fern.



Sorgen Sie für eine fachgerechte Entsorgung von Verpackungsmaterialien. Informieren Sie sich über Sammelstellen bzw. Mülltrennung bei Ihrer Kommune.

Dieses Gerät dient ausschließlich für den privaten Haushaltsgebrauch und darf nicht für kommerzielle Zwecke benutzt werden.

Hinweise zu Batterien:

- Ausschließlich Batterien von bester Qualität verwenden. Minderwertige Batterien können durch Auslaufen Geräteschäden verursachen.
- Sollten Batterien einmal ausgelaufen sein, diese mit Hilfe eines Tuches aus dem Batteriefach entnehmen und bestimmungsgemäß entsorgen. Vermeiden Sie Haut- und Augenkontakt mit der Batteriesäure. Sollten Sie doch einmal Augenkontakt mit Batteriesäure erfahren, spülen Sie die Augen mit viel Wasser aus und kontaktieren umgehend einen Arzt. Bei Kontakt der Batteriesäure mit der Haut, waschen Sie die Stelle mit viel Wasser und Seife ab.
- Wird das Gerät für längere Zeit nicht benutzt, sollte die Batterie entnommen werden, da das Gerät durch eventuelles Auslaufen der Batterie beschädigt werden kann. Bei nachlassender Leistung muss die Batterie ersetzt werden.
- **Batterien gehören nicht in den Hausmüll!** Bitte entsorgen Sie gebrauchte Batterien auf ökologische Art und Weise und nach den geltenden gesetzlichen Bestimmungen.
- Batterien sind sehr gefährlich, wenn sie verschluckt werden. Halten Sie Batterien und das Gerät jederzeit von Kindern fern. Wenn Batterien verschluckt werden, sofort ärztliche Hilfe holen.
- Batterien dürfen nicht aufgeladen oder durch andere Mittel reaktiviert, zerlegt, in Feuer geworfen oder kurzgeschlossen werden.
- Bevor die das Gerät entsorgen, entnehmen Sie die Batterie.

2 I Geräteeigenschaften

- Wechselseitiges Übersetzen von bis zu 6 Sprachen mit 20'000 abrufbaren Worteinträgen pro Sprache.
- Für eigene Wörter und Redewendungen
- Wort-Puzzle-Löser (Suche nach unbekannten Buchstaben)
- 9 herausfordernde Wortspiele
- Euro Währungsumrechner
- 10-stelliger Taschenrechner
- Eingabe des Benutzernamens
- Einstellbarer Anzeigekontrast
- Tastenton
- Automatische Abschaltung

3 I Grundfunktionen

3.1 Gerät ein- und ausschalten

1. Drücken Sie die Taste [ON/OFF], um das Gerät ein- und auszuschalten.
2. Wird für ca. 5 Minuten keine Eingabe getätigt, so schaltet sich das Gerät automatisch aus.

3.2 Benutzernamen eingeben

1. Drücken Sie eine beliebige Sprachtaste [ENG], [FRE], [GER], [SPA], [ITA], [DUT] und halten anschließend die Taste [▲] für ca. 4 Sekunden gedrückt. Die Anzeige zeigt kurzzeitig „Name Input" und anschließend „_ " an.
2. Geben Sie Ihren Namen ein und bestätigen mit [ENTER]. Die Anzeige zeigt „Name Saved (Name gespeichert)" an.

3.3 Tastenton ein- und ausschalten

Drücken Sie die Taste [MODE] so oft, bis in der Anzeige „0." erscheint. Sie können nun mit der Taste [b] den Ton ein- und ausschalten. Wird der Ton ausgeschaltet, so zeigt die Anzeige „Keytone OFF" an, wird der Ton eingeschaltet, so zeigt die Anzeige „Keytone ON" an.

3.4 Auswahl der Funktionen

1. Drücken Sie die Taste [MODE] zur Auswahl des gewünschten Modus. Es stehen Ihnen die folgenden Modi zur Verfügung: [TRANSLATOR (Übersetzer)], [RECALL (Abrufen von Abspeicherungen)], [0.] (Rechner) und [GAME (Spiel)].
2. Drücken Sie die Sprachtaste der gewünschten Sprache: [ENG] (Englisch), [FRE] (Französisch), [GER] (Deutsch), [SPA] (Spanisch), [ITA] (Italienisch) oder [DUT] (Holländisch).

3.5 Einstellen des Anzeigenkontrastes

1. Drücken Sie eine beliebige Sprachtaste. Die LCD-Anzeige zeigt die ausgewählte Sprache an.
2. Mit den Tasten [▲] und [▼] können Sie den Kontrast einstellen. Nach der Einstellung, die Eingaben mit der Taste [ENTER] bestätigen. Es ist wichtig, dass Sie die Taste [▼] beim Einstellen zuerst drücken. Die Anzeige zeigt während der Kontrasteinstellung „CONTRAST" an.

3.6 Anzeigesymbole

Etliche Funktionen werden durch die Anzeige von Symbolen in der Anzeige unterstützt.
Folgende Symbole können in der Anzeige aufleuchten:

◄	Entsprechende Taste drücken
►	Entsprechende Taste drücken
▲	Entsprechende Taste drücken
▼	Entsprechende Taste drücken
ENG	Englisch als ausgewählte Sprache
FRE	Französisch als ausgewählte Sprache
GER	Deutsch als ausgewählte Sprache
SPA	Spanisch als ausgewählte Sprache
ITA	Italienisch als ausgewählte Sprache
DUT	Holländisch als ausgewählte Sprache
M	Anzeige, dass der Speicher des Rechners Zwischenresultate beinhaltet
Game	Spielmodus
Ans.	Anzeige der Antwort
Recall	Abspeicherungen aufrufen
♩	Tastenton eingeschaltet

---

4 I Übersetzen von Wörtern

1. Drücken Sie die Taste [MODE] oder eine beliebige Sprachtaste, bis in der Anzeige „Translator" oder die entsprechende Sprache erscheint.
2. Bestimmen Sie die Sprache des zu übersetzenden Wortes und drücken die entsprechende Sprachtaste.
3. Geben Sie nun das Wort ein und bestätigen mit der Taste [ENTER]. Z.B. Orange.
   Um eine Falscheingabe zu löschen, drücken Sie die Taste [◄]. Um ein Leerzeichen einzufügen, die Taste [►] betätigen. Diese Funktionen sind auch bei anderen Modi anwendbar.
4. Ist das Wort im Wörterbuch enthalten, so zeigt das Gerät das richtige Wort an. Ist die Rechtschreibung des Wortes inkorrekt, so wird das Gerät versuchen, das richtige Wort anzuzeigen. Zeigt das Gerät nicht das von Ihnen gemeinte Wort an, so kann mit den Tasten [▲] und [▼] nach dem Wort gesucht werden.
5. Betätigen Sie nun die Sprachtaste der Zielsprache. Das eingegebene Wort wird in der Zielsprache angezeigt.

5 I Zusammengesetzte Wörter für Redewendungen

5.1 Speichern von Redewendungen und zusammengesetzten Wörtern

Dieser Übersetzer kann Wörter speichern und Redewendungen bilden.

1. Drücken Sie die Taste [MODE], bis in der Anzeige „Translator“ erscheint oder eine Sprachtaste Ihrer Wahl.
2. Bestimmen Sie die Eingabesprache und drücken die entsprechende Sprachtaste.
3. Geben Sie das Wort ein und drücken die Taste [ENTER] zur Bestätigung. Wird das Wort gefunden, so erscheint es in der Anzeige. Während der Suche eines Wortes erscheint in der Anzeige „Searching...“. Wird das Wort nicht gefunden, so wird „Not Found“ angezeigt.
4. Drücken Sie nun die Taste [SAVE], um das Wort zu speichern. In der Anzeige erscheint „Saved“.
5. Geben Sie nun weitere Wörter ein, welche zur Redewendung gehören.
6. Nach der Eingabe des letzten Wortes, drücken Sie die Taste [SAVE] zweimal. In der Anzeige erscheint „Linking“ und ein zweimaliger Beep-Ton ertönt, was anzeigt, dass die Wörter miteinander verbunden werden.

Hinweis: Sie können maximal 14 Einträge speichern. Die Anzeige wird Ihnen bei jeder Wortspeicherung mitteilen, wie viele Einträge das Gerät noch speichern kann. Ist der Speicher voll, so wird „MEMORY FULL“ angezeigt.

5.2 Aufrufen von Redewendungen und gespeicherten Wörtern und übersetzen

1. Drücken Sie die Taste [MODE] so oft, bis in der Anzeige „Recall“ erscheint. Die Anzahl der Einträge wird in der Anzeige angezeigt.
2. Drücken Sie die Taste [▲] oder [▼], um eine Redewendung oder gespeicherte Wörter auszuwählen.
3. Drücken Sie die Sprachtaste der Zielsprache und das Wort wird in die entsprechende Sprache übersetzt.

5.3 Löschen von Redewendungen und gespeicherten Wörtern

Wählen Sie den Eintrag, den Sie entfernen möchten, aus und betätigen Sie die Taste [CLR]. Der Eintrag wird gelöscht.

6 I Wortsuche mit unbekannten Buchstaben

1. Schalten Sie das Gerät in den Übersetzungsmodus wie vorgängig beschrieben.
2. Geben Sie ein Wort zur Übersetzung ein und ersetzen jeden unbekannten Buchstaben des Wortes mit [?] (z.B. O?A?GE für ORANGE).
3. Bestätigen Sie Eingabe mit der Taste [ENTER]. Das Gerät wird nach möglichen Wörtern in der Datenbank suchen und Ihnen Vorschläge unterbreiten. Sind Sie mit dem Vorschlag nicht zufrieden, so kann durch Drücken der Taste [▼] nach andern Vorschlägen gesucht werden. Sind keine weiteren Vorschläge vorhanden, so wird „End Of List“ angezeigt.
   Wird kein passendes Wort gefunden, zeigt die Anzeige „Not Found“ an.

7 I Taschenrechner

1. Dieser Übersetzer verfügt über einen eingebauten 10-stelligen Taschenrechner mit dem verschiedene arithmetische Berechnungen durchgeführt werden können.
2. Drücken Sie die Taste [MODE], bis auf der Anzeige „0“ erscheint.
3. Benutzen Sie die Nummern- und Zeichentasten zur Durchführung arithmetischer Kalkulationen.
4. **Erklärung der Tasten:**

[1 – 0]	=	Zahlentasten
[C/CE]	=	Löschtaste
[M+]	=	Speicher (+) – Taste (Zum Speicher addieren)
[M-]	=	Speicher (-) – Taste (Vom Speicher subtrahieren)
[MRC]	=	Speichertotal anzeigen (1x drücken) / Speicherinhalt löschen (2x drücken)
[+]	=	Additionszeichen
[-]	=	Subtraktionszeichen
[x]	=	Multiplikationszeichen
[÷]	=	Divisionszeichen
[%]	=	Prozentzeichen
[.]	=	Dezimalpunkt (Dezimalstelle eingeben)
[=]	=	Ergebnis anzeigen

Hinweis: Kann der Taschenrechner ein Ergebnis nicht anzeigen, erscheint in der Anzeige „E“.

8 I Eingabe der Umrechnungsrate

1. Drücken Sie die Taste [MODE], bis auf der Anzeige „0.“ erscheint.
2. Drücken und halten Sie die grüne [RATE] Taste für 2 Sekunden, in der Anzeige blinkt „RATE“ und „1“ wird angezeigt.
3. Geben Sie nun die Umrechnungsrate ein und drücken die Taste [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen.
4. Die Umrechnungsrate wurde gespeichert.
5. Die gespeicherte Rate kann nur durch Eingabe einer neuen ersetzt werden.

9 I Benutzung des Währungsumrechners

1. Drücken Sie die Taste [MODE] so oft, bis in der Anzeige „0.“ erscheint.
2. Stellen Sie sicher, dass die Umrechnungsrate wie vorgängig beschrieben gespeichert wurde.
3. Geben Sie einen Heimatwährungsbetrag (HOME) oder EURO Betrag (EURO) ein.
4. Drücken Sie die [HOME] oder [EURO] Taste zur Umrechnung. Beim Drücken der Taste [HOME] wird der Wert von Euro in den Heimatwährungsbetrag umgerechnet. Beim Drücken von [EURO] wird der Heimatwährungsbetrag in Euro angezeigt.
5. Z.B. US$ 1.461 = 1 €
   Eingabe 1.461 als Umrechnungsrate
   Eingabe von 100 und anschließendem Drücken von [EURO], danach erscheint in der Anzeige „68.45“ was bedeutet, US$100 ist gleich € 68.45. Entgegengesetzt, bei Eingabe von 100 und anschließendem Drücken von [HOME], erscheint in der Anzeige „146.10“ was bedeutet € 100 ist gleich US$ 146.10.

---

10 I Spiele

Dieses Gerät ist mit 9 Spielen ausgestattet. Diese sind „Hangman“, „User Hangman“, „Anagram“, „User Anagram“, „Auction (Auktion)“, „User Auction“, „Match Maker (Verkuppler)“, „Fortune Teller (Wahrsager)“ und „Lucky Draw“ (Lose ziehen)“.

10.1 Spielfunktion

Drücken Sie die Taste [MODE], bis in der Anzeige „GAME“ und „Hangman“ erscheinen, drücken Sie dann die Taste [▲] oder [▼], um das entsprechende Spiel auszuwählen und bestätigen Sie mit der Taste [ENTER].

10.2 Hangman (*engl.* Hangman)

Ziel

1. Das Ziel des Spieles ist für einen Spieler, ein unbekanntes Wort zu erraten, indem ein Buchstabe nach dem anderen erfragt wird.
2. Die Wörter werden vom Gerät per Zufall ausgegeben.
3. Wenn Sie das Wort mit fünf Versuchen erraten, gewinnen Sie das Spiel.
4. Der Spieler kann die Länge eines Wortes zwischen 9 Buchstaben (maximal) und 3 Buchstaben (minimal) auswählen. Der Spieler erhält 5 Versuche, bis er „aufgehängt“ wird.

Spiel

1. Drücken Sie die [MODE] Taste, bis auf der Anzeige „GAME“ und „Hangman“ erscheinen.
2. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und es erscheint „Lang: Eng“.
3. Drücken Sie [▲] oder [▼], um eine Wörterliste der gewünschten Sprache zu erhalten.
4. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und es erscheint „Letter 3 (3 Buchstaben)“.
5. Drücken Sie [▼], um die Anzahl der Buchstaben zu erhöhen (maximal 9) oder [▲], um die Anzahl zu verringern (mindestens 3).
6. Bestätigen Sie die Eingabe mit [ENTER].
7. Um mit dem Rätseln zu beginnen, geben Sie einen Buchstaben nach dem anderen ein. Wenn der Buchstabe falsch ist, vergrößert sich das „Körperteil“ in der Ecke rechts, bis 5 falsche Antworten gegeben wurden und in der Anzeige erscheint „You lose (verloren)“ und die richtige Antwort.
   Wenn Sie die richtige Antwort innerhalb von 5 Versuchen erraten, erscheint auf der Anzeige „You win! (gewonnen)“.
8. Wird der gleiche Buchstabe nochmals benutzt erscheint „Already used (Bereits benutzt)“.
9. Um die Antwort aufzurufen, drücken Sie die [Ans.] Taste.
10. Geben Sie die richtige „Antwort“ ein, um zur nächsten Runde zu gelangen oder drücken Sie [CLR], um zum Spielmenü zurückzukehren.

10.3 Benutzer Hangman (*engl.* User hangman)

Ziel

1. Das Ziel des Spieles ist das gleiche wie bei Hangman. Allerdings gibt hier der Spieler ein Wort ein und der Gegenspieler muss das Wort erraten.
2. Der Spieler kann eine Wortlänge zwischen 9 Buchstaben (max.) und 3 Buchstaben (min.) bestimmen. Der Gegenspieler hat 5 Versuche, bevor er „gehängt“ wird.

Spiel

1. Drücken Sie die [MODE] Taste, bis in der Anzeige „GAME“ und „Hangman“ erscheinen, drücken Sie anschließend die Taste [▼] und „User Hangman“ erscheint in der Anzeige.
2. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und „Sprache: Eng“ erscheint.
3. Drücken Sie die Taste [▲] oder [▼], um eine Wörterliste der gewünschten Sprache auszuwählen.
4. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und „User word (Benutzerwort)“ und dann „>>“ erscheint.
5. Nun gibt der Spieler ein beliebiges Wort ein (max. 9 Buchstaben, min. 3 Buchstaben).
   Hinweis: Das eingegebene Wort muss in der Gerätedatenbank vorhanden sein, ansonsten wird „Not Listed“ angezeigt.
6. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen.
7. Nun muss der Gegenspieler das Wort erraten, indem er einen Buchstaben nach dem anderen eingibt.
8. „You win! (Gewonnen!)“ erscheint in der Anzeige, wenn der Gegenspieler das Wort innerhalb von 5 Versuchen errät. Ansonsten erscheint „You lose! (Verloren!) und die richtige Antwort“.
9. Um die Antwort aufzurufen, drücken Sie die [Ans.] Taste.
10. Geben Sie die richtige „Antwort“ ein, um zur nächsten Runde vorzurücken oder drücken Sie die Taste [CLR], um zum Spielmenü zurückzukehren.

10.4 Anagram (*engl.* Anagram)

Ziel

1. Das Ziel des Spieles ist, ein Wort/Wörter aus den Buchstaben in der Anzeige zu bilden. Jeder Buchstabe kann nur einmal verwendet werden.
2. Die Wörter werden per Zufall vom Gerät ermittelt.
3. Der Spieler kann die Wortlänge von 9 Buchstaben (max.) und 3 Buchstaben (min.) bestimmen.

Spiel

1. Drücken Sie die [MODE] Taste, bis in der Anzeige „GAME“ und „Hangman“ erscheinen, drücken Sie anschließend die Taste [▼], bis „Anagram“ erscheint.
2. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und „Sprache: ENG“ in der Anzeige erscheint.
3. Drücken Sie die Taste [▲] oder [▼], um eine Wörterliste der gewünschten Sprache aufzurufen.
4. Drücken Sie die Taste [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und „Letter 3“ erscheint in der Anzeige.
5. Drücken Sie die Taste [▼], um die Länge des Wortes zu verlängern (max. 9) oder [▲], um die Länge zu verringern (min. 3).
6. Drücken Sie die Taste [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und ein „zerhacktes“ Wort erscheint.
7. Wenn das Wort richtig erraten wurde, erscheint „Good Word (Richtiges Wort)! „You win (Gewonnen)!“
8. Um die Antwort anzusehen, drücken Sie die [Ans.] Taste.
9. Geben Sie die richtige Antwort ein, um zur nächsten Runde zu gelangen oder drücken Sie die [CLR] Taste, um zum Spielmenü zurückzukehren.

10.5 Benutzer Anagram (*engl.* User anagram)

Ziel

Das Ziel des Spieles ist das gleiche wie beim Anagram, hier aber fügt der Spieler ein Wort ein und der Gegenspieler muss das Wort erraten.

Spiel

1. Drücken Sie die [MODE] Taste, bis in der Anzeige „GAME“ und „Hangman“ erscheinen, drücken Sie anschließend die Taste [▼], bis „User Anagram“ erscheint.
2. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und „Sprache: ENG“ in der Anzeige erscheint.
3. Drücken Sie die Taste [▲] oder [▼], um eine Wörterliste der gewünschten Sprache aufzurufen.
4. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und „User word (Benutzerwort)“ und dann „>>“ erscheinen.
   Ist das Wort in der Datenbank nicht enthalten, wird „Not Listed“ angezeigt.
5. Nun gibt der Spieler ein beliebiges Wort ein (max. 9 Buchstaben, min. 3 Buchstaben).
6. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen.
7. Ein „zerhacktes“ Wort erscheint mit einer Zahl in der rechten Ecke mit Angabe der möglichen Antworten.
8. Nun muss der Gegenspieler das Wort erraten.
9. „Good word (Richtiges Wort)!“ „You win (Gewonnen)!“ erscheint in der Anzeige, wenn die Antwort richtig ist.
10. Um die Antwort anzusehen, drücken Sie die [Ans.] Taste.
11. Geben Sie die richtige „Antwort“ ein, um zur nächsten Runde zu gelangen oder drücken Sie die [CLR] Taste, um zum Spielmenü zurückzukehren.

10.6 Auktion (*engl.* Auction)

Ziel

1. Wie bei Hangman muss der Spieler ein unbekanntes Wort erraten. Hier wird allerdings nicht die Zahl der Antworten gezählt, sondern der Spieler „kauft“ jeden Buchstaben. Allgemeine Buchstaben wie „a“ kosten mehr wie seltenere Buchstaben wie „z“.
2. Wenn das Wort erraten wird, bevor das Geld ausgeht, ist das Spiel gewonnen!
3. Der Spieler kann die Wortlänge von 9 Buchstaben (max.) und 3 Buchstaben (min.) bestimmen.
4. Der Spieler kann ebenfalls die Geldmenge bestimmen, mit der er spielen möchte. $250 (max.), $100 (min.).
5. Ein guter Spieler ist derjenige, der mit der geringsten Geldmenge beginnt.

Spiel

1. Drücken Sie die [MODE] Taste, bis in der Anzeige „GAME“ und „Hangman“ erscheinen, drücken Sie anschließend die Taste [▼], bis „Auction“ erscheint.
2. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und „Sprache: ENG“ in der Anzeige erscheint.
3. Drücken Sie die Taste [▲] oder [▼], um eine Wörterliste der gewünschten Sprache aufzurufen.
4. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und „Letter 3“ erscheint.
5. Drücken Sie die Taste [▼], um die Länge des Wortes zu verlängern (max. 9) oder [▲], um die Länge zu verringern (min. 3).
6. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und „Amount (Betrag) $180“ erscheint.
7. Drücken Sie [▼], um den Betrag zu erhöhen (max. $250) oder [▲], um den Betrag zu verringern (min. $100), den Sie zur Verfügung haben.
8. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und beginnen Sie mit dem Erraten des unbekannten Wortes, indem Sie einen Buchstaben nach dem anderen eingeben.
9. Während des Spiels können Sie [ENTER] drücken, um die Kosten eines jeden Buchstaben mit den Tasten [▲] oder [▼] abzurufen.
10. Drücken Sie [ENTER], um zum Spiel zurückzukehren.
11. Wenn Sie das Wort erraten, bevor Ihnen das Geld ausgeht, haben Sie das Spiel gewonnen.
12. Um die Antwort zu erhalten, drücken Sie die [Ans.] Taste.
13. Geben Sie die richtige „Antwort“ ein, um zur nächsten Runde zu gelangen oder drücken Sie die Taste [CLR], um zum Spielmenü zurückzukehren.

10.7 Benutzerauktion (*engl.* User auction)

Das Ziel

Das Ziel des Spiels ist das gleiche wie bei Auktion, hier gibt allerdings der Spieler das Wort ein und der Gegenspieler muss es erraten.

Das Spiel

1. Drücken Sie die [MODE] Taste, bis in der Anzeige „GAME“ und „Hangman“ erscheinen, drücken Sie anschließend die Taste [▼], bis „User Auction“ erscheint.
2. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und „Sprache: Eng“ in der Anzeige erscheint.
3. Drücken Sie die Taste [▲] oder [▼], um eine Wörterliste der gewünschten Sprache auszuwählen.
4. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und „Amount (Betrag) $180“ wird angezeigt.
5. Drücken Sie [▼], um den Betrag zu erhöhen (max. $250) und [▲], um den Betrag zu verringern (min. $100).
6. Drücken Sie [ENTER] und „>>“ wird angezeigt. Geben Sie ein Wort ein (max. 9 Buchstaben, min. 3 Buchstaben) und drücken Sie dann [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen.
7. Nun muss der Gegenspieler das Wort erraten, indem er einen Buchstaben nach dem anderen eingibt.
8. Wenn das richtige Wort erraten wurde, erscheint „You win (Gewonnen)!“ und die nächste Runde beginnt. Geht das Geld aus, bevor das Wort erraten ist, so zeigt das Gerät „You lose (Verloren)!“ an.
9. Um die richtige Antwort zu erhalten, drücken Sie die [Ans.] Taste.
10. Geben Sie die richtige „Antwort“ ein, um zur nächsten Runde zu gelangen oder drücken Sie die Taste [CLR], um zum Spielmenü zurückzukehren.

10.8 Kuppler (*engl.* Match maker)

Ziel

Das Ziel des Spiels ist herauszufinden, ob Sie und Ihr Partner zusammenpassen.

Spiel

1. Drücken Sie die [MODE] Taste, bis in der Anzeige „GAME“ und „Hangman“ erscheinen, drücken Sie anschließend die Taste [▼], bis „Match Maker (Verkuppler)“ erscheint.
2. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und „1999/01/01“ wird in der Anzeige angezeigt.
3. Geben Sie Ihr Geburtsdatum mit den Zahlentasten ein (Jahr/Monat/Datum).
4. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und „P.Birthday“ (Partner Geburtsdatum) erscheint.
5. Geben Sie das Geburtsdatum Ihres Partners ein (Jahr/Monat/Datum) und drücken Sie [ENTER], um das Ergebnis zu erhalten.
6. „#“ – Symbole erscheinen in der Anzeige (max. 8 ist sehr gut, min. 2 ist schlecht).
7. Drücken Sie die Taste [CLR], um zum Spielmenü zurückzukehren.

10.9 Wahrsager (*engl.* Fortune teller)

Das Ziel

Das Ziel des Spiels ist zu sehen, ob die Sterne an bestimmten Tagen gut oder schlecht stehen.

Das Spiel

1. Drücken Sie die [MODE] Taste, bis in der Anzeige „GAME“ und „Hangman“ erscheinen, drücken Sie anschließend die Taste [▼], bis „Fortune Tell (Wahrsager)“ angezeigt wird.
2. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und „BirthDay“ erscheint in der Anzeige.
3. Geben Sie Ihr Geburtsdatum ein (Jahr/Monat/Datum).
4. Drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen und „Date (Datum)“ erscheint in der Anzeige.
5. Geben Sie das Datum ein, für das Sie die Sterne befragen möchten und drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen.
6. „#“ – Symbole erscheinen in der Anzeige (max. 8 ist sehr gut, min. 2 ist schlecht).
7. Drücken Sie die Taste [CLR], um zum Spielmenü zurückzukehren.

10.10 Lose ziehen (*engl.* Lucky draw)

Das Ziel

Um Ihre Glückszahlen vorherzusagen.

Das Spiel

1. Drücken Sie die [MODE] Taste, bis in der Anzeige „GAME“ und „Hangman“ erscheinen.
2. Drücken Sie die Taste [▼], bis in der Anzeige „Lucky Draw (Lose ziehen)“ erscheint und drücken Sie [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen.
3. In der Anzeige erscheint „Total: 50“. Die „50“ steht für die Gesamtzahl. Drücken Sie die Taste [▼], um die Gesamtzahl zu erhöhen (max. 99) oder die Taste [▲], um sie zu verringern (min. 15) und drücken Sie die Taste [ENTER], um die Eingabe zu bestätigen.
4. In der Anzeige wird „DRAWN (Zug): 1“ erscheinen. Die „1“ steht für die Gesamtzahl der Züge. Drücken Sie die Taste [▼], um die Anzahl der Züge zu erhöhen (max. 15) oder die Taste [▲], um die Anzahl der Züge zu verringern (min. 1) und bestätigen Sie die Eingabe mit [ENTER].
5. Das Gerät zeigt jeweils nur 3 gezogene Zahlen an. Drücken Sie die Tasten [▲] oder [▼], um weitere Zahlen anzuzeigen.
6. Drücken Sie die [ENTER] Taste, um eine weitere Runde zu spielen oder drücken Sie [CLR], um zum Spielmenü zurückzukehren.

10.11 Wichtige Hinweise

Im Gerät sind nur eine begrenzte Anzahl Wörter gespeichert. Einige Antworten können jedoch abweichen, speziell bei den Spielen Anagram/Benutzer Anagram.

---

11 I Gerät zurücksetzen

Bei abnormalen oder außergewöhnlichen Anzeigen oder wenn sich das Gerät außergewöhnlich verhalten sollte, kann das Gerät durch Drücken der Taste [RESET] an der Geräterückseite zurückgesetzt werden. Nehmen Sie einen spitzen Gegenstand zur Hand und halten Sie die Taste [RESET] für ca. 1 Sekunde gedrückt.
Es ist jedoch zu beachten, dass eventuelle Abspeicherungen verloren gehen und das Gerät auf die Werkeinstellungen zurückgesetzt wird.

---

12 I Reinigung und Pflege



Achtung! *Geben Sie Acht, dass kein Wasser oder Feuchtigkeit in das Batteriefach eindringt.*



Achtung! *Verwenden Sie auf keinen Fall Alkohol, Azeton, Benzin, aggressive Reinigungsmittel usw., um die Kunststoffteile zu reinigen. Auch keine harten Bürsten oder metallische Gegenstände verwenden.*

12.1 Reinigung

1. Das Gerät und die Anzeige können mit einem feuchten Lappen gereinigt werden.
2. Staub und Schmutzpartikel auf der Tastatur und zwischen den Tasten können auch mit einem Staubsauger entfernt werden.

12.2 Austausch der Batterie



Es ist empfohlen, die Batterie durch einen Fachmann ersetzen zu lassen!
*Die Batterie mindestens **einmal im Jahr** austauschen.*

1. Eine verbrauchte Batterie lässt sich daran erkennen, dass die Anzeige schwächer und schwächer wird. Die Suchvorgänge können sich durch eine entladene Batterie verlängern.
2. Um die Batterie auszutauschen, lösen Sie die beiden Kreuzschlitzschrauben des Batteriefachdeckels und nehmen den Deckel ab. Entfernen Sie die verbrauchte Batterie und entsorgen Sie diese bestimmungsgemäß.
3. Setzen Sie eine neue Batterie des gleichen Typs (CR2032) vorsichtig in die Aussparung im Batteriefach ein. Beachten Sie, dass der +-Pol nach oben zeigt (Angaben in Batteriefach und auf Batteriefachabdeckung beachten).
4. Hängen Sie den Batteriefachdeckel wieder ein und schrauben diesen fest.

---

13 I Technische Daten

Batteriebetrieb:	3V ⎓ 1x 3V CR2032 Knopfzellenbatterie
Arbeitstemperatur:	-10° bis +40°C (Temperaturen nicht unter bzw. überschreiten)

Beseitigung der alten elektrischen Geräte.



Die europäische Richtlinie 2002/96/EC über Elektro-und Elektronik-Altgeräte (WEEE) besagt, dass gebrauchte Haushaltsgeräte nicht zusammen mit unsortiertem Gemeindeabfall entsorgt werden dürfen. Diese gebrauchten Geräte müssen vom regulären Haushaltmüll getrennt gesammelt werden, um den Anteil zurückgewonnener Geräte zu erhöhen und deren Materialien zu recyceln mit dem Ziel, die Auswirkungen auf die menschliche Gesundheit und auf die Natur zu verringern. Das Zeichen der durchgestrichenen Mülltonne wird auf alle Geräte aufgebracht, um an die Verpflichtung zur getrennten Sammlung zu erinnern. Die Verbraucher müssen die lokalen Verantwortlichen oder ihren Verkäufer ansprechen, um sich über die Art und Weise zu erkundigen, wie ihr Gerät entsorgt werden muss.

Importiert durch:
Dirk Rossmann GmbH
Isernhägener Straße 16
30938 Burgwedel

